

PENGEMBANGAN PERMAINAN ACCOUNTPOLLY (ACCOUNTING MONOPOLY) SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG SISWA SMK NEGERI 2 NGANJUK

PENGEMBANGAN PERMAINAN ACCOUNTPOLLY (ACCOUNTING MONOPOLY) SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG SISWA SMK NEGERI 2 NGANJUK

Eka Suryani

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, ekasuryani01@gmail.com

Rochmawati

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, dan rochmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap permainan *accountpolly* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang siswa SMK Negeri 2 Nganjuk. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model 4-D. Sebelum dilakukan uji coba, media ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, dan 1 guru akuntansi SMK sebagai ahli materi. Lembar telaah para ahli menghasilkan data deskripsi kualitatif, sedangkan lembar validasi para ahli dan hasil respon siswa menghasilkan data deskriptif kualitatif. Uji coba dilakukan secara terbatas kepada 29 siswa kelas XI akuntansi SMK Negeri 2 Nganjuk. Hasil penelitian ini adalah media pengayaan berupa permainan *accountpolly* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Kelayakan materi dalam penelitian ini memperoleh presentase 83% dengan kategori sangat layak sedangkan kelayakan media 90.91%. Hasil respon siswa menunjukkan respon positif dengan presentase 89,13%

Kata Kunci: *accountpolly*, media pengayaan, jurnal penyesuaian

Abstract

This research aims to knowing the process of development, feasibility, and students' responses to the game *accountpolly* as medium of enrichment on journal adjustment material students SMK Negeri 2 Nganjuk. This type of research is a development study that refers to the 4-D model. Prior to the trial, the media was reviewed and validated by 1 lecturer of media expert, 1 lecturer of material expert, and 1 vocational school accountant as a material expert. Expert study sheet produces qualitative description data, while the validation sheet of experts and student response result produce qualitative descriptive data. Trial conducted in limited to 29 students class XI accounting SMK Negeri 2 Nganjuk. The result of this research is the enrichment media in the form of game *accountpolly* on the journal entries of adjustment of trading company. Material feasibility in this study obtained 83% percentage with very decent category while media feasibility 90.91%. Result of student response showed positive response with percentage 89,13%

Keywords: *accountpolly*, enrichment media, adjusting journal

PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang disengaja dan sistematis antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) supaya terjadi interaksi *edukatif*, Sudjana (2004:28). Pembelajaran di sekolah dewasa ini tidak sesuai yang diharapkan apabila dikaitkan dengan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Banyak siswa yang mempunyai kemampuan menghafal materi yang diterima dengan baik, tetapi mereka tidak memahami secara mendalam apa yang mereka hafalkan. Sehingga siswa menerima

pengetahuan secara abstrak hanya membayangkan tanpa mengalami atau melihat sendiri. Padahal siswa membutuhkan konsep-konsep yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya karena pembelajaran tidak hanya berupa transfer pengetahuan tetapi sesuatu yang harus dipahami oleh siswa yang akan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu melalui pemberian tes untuk menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian tersebut bisa berbentuk ulangan harian, UTS, UAS, pemberian tugas dan sebagainya. Siswa dapat